

Indice

<i>Prefazione</i>	9
<i>Capitolo primo</i>	
Dove osa la pedagogia	13
1. La pedagogia in controtuce	14
1.1. <i>Il ritratto</i>	15
1.2. <i>Le distinzioni</i>	21
2. Lo star bene a scuola	23
2.1. <i>Innanzitutto per tutti</i>	24
2.2. <i>Inoltre per i docenti</i>	27
2.3. <i>Altresì per gli alunni</i>	30
3. L'educazione come oggetto	33
3.1. <i>Un caleidoscopio di accezioni</i>	34
3.2. <i>Educazione nichilistica</i>	35
3.3. <i>Dichiarazioni universali</i>	36
3.4. <i>Teleologia interpellata</i>	37
3.5. <i>La connessione processuale</i>	40
4. Servono docenti veri	43
4.1. <i>Essere o non essere</i>	45
4.2. <i>Curiosità o non curiosità</i>	47
4.3. <i>Individualizzazione o non personalizzazione</i>	49
5. Un progetto per innovare	52
5.1. <i>L'essenza: prima osservazione</i>	52
5.2. <i>Gli ostacoli: seconda osservazione</i>	53
5.3. <i>L'innovazione: terza osservazione</i>	54
5.4. <i>Le concezioni: quarta osservazione</i>	56
6. Il belvedere della scuola	57
6.1. <i>Premessa situazionale</i>	58

6.2. <i>Prospettiva funzionale</i>	59
6.3. <i>Incrocio quattriviale</i>	61

Capitolo secondo

Le sfaccettature del gioco 65

1. Le configurazioni sul gioco	67
1.1. <i>Il paradigma filosofico</i>	67
1.2. <i>Il paradigma psicopedagogico</i>	70
2. Il valore del gioco	71
2.1. <i>Il gioco per conoscere</i>	72
2.2. <i>Il gioco per educare</i>	74
3. La motivazione in gioco	77
3.1. <i>La motivazione ad apprendere</i>	77
3.2. <i>Il gioco per motivare</i>	81
4. La maturazione dal gioco	85
4.1. <i>Il campo della cultura</i>	87
4.2. <i>Il campo della emozione</i>	90
4.3. <i>Il campo del gioco</i>	93
5. La narrazione per gioco	96
5.1. <i>Il cuore della narrazione</i>	97
5.2. <i>Il gioco della narrazione</i>	101
6. La creatività nel gioco	104
6.1. <i>Cerchi concentrici della creatività</i>	105
6.2. <i>Meccanismi funzionali del gioco</i>	110
6.3. <i>Giochi che invitano a trovare più risposte</i>	112
6.4. <i>Giochi di collegamento tra ambiti differenti</i>	113
6.5. <i>Giochi di organizzazione concettuale</i>	113

CAPITOLO TERZO

I percorsi della socialità 115

1. La socializzazione che ispira	117
1.1. <i>Personalità modellate</i>	118
1.2. <i>Tematiche intrecciate</i>	120

2.	La legalità che civilizza	127
	2.1. <i>La legalità in prima pagina: impegno 1</i>	128
	2.2. <i>La legalità in coscienza: impegno 2</i>	131
	2.3. <i>La coscienza esaminata</i>	132
	2.4. <i>La didattica mobilitata: impegno 3</i>	134
3.	La cittadinanza che rispetta	135
	3.1. <i>L'interpretazione prospettica</i>	136
	3.2. <i>Il modello strutturale</i>	138
	3.3. <i>La perizia attiva</i>	139
	3.4. <i>La virtù civica</i>	140
	3.5. <i>Il procedimento gardneriano</i>	142
4.	La relazionalità che comunica	144
	4.1. <i>La conformazione della relazione</i>	146
	4.2. <i>Il governo della classe</i>	148
	4.3. <i>L'autorevolezza trinitaria</i>	151
5.	Il gruppo che aggrega	152
	5.1. <i>Il contributo della sociometria</i>	155
	5.2. <i>Che cosa è la sociometria</i>	155
	5.3. <i>Il test sociometrico in atto</i>	157
6.	Il ponte che scavalca	164
	6.1. <i>Il punto di partenza, prima arcata</i>	164
	6.2. <i>Il passaggio di mezzo, seconda arcata</i>	166
	6.3. <i>L'arrivo del futuro, terza arcata</i>	169
	<i>Postfazione</i>	173
	<i>Bibliografia</i>	177
	<i>Indice dei nomi</i>	181

Prefazione

«C'è un vantaggio reciproco,
perché gli uomini,
mentre insegnano,
imparano»
(L.A. Seneca, *lettere a Lucilio*)

Il verso, «Nel mezzo del cammin di nostra vita» ..., con cui Dante A. inizia la narrazione del suo viaggio immaginario nell'oltretomba, risulta essere un modo retorico dove il concetto viene espresso attraverso una allegoria che rappresenta una realtà diversa dal contenuto stesso.

La medesima scelta vale anche per trattare un argomento differente e tale quello del «sistema educativo di istruzione e di formazione», visto figuratamente come una *istituzione in cammino* nel senso duplice: di una *entità* vitale, efficace, efficiente e di un *comportamento* dinamico, produttivo, funzionale. In breve la scuola dovrebbe essere una “struttura” comunitaria in cui gli alunni vengono motivati «non a viver come bruti, ma per seguir *virtute* e *canoscenza*» (forma arcaica di conoscenza: Dante A. Inferno, 26 e vv 118-120). Intorno a esse si muove il processo di insegnamento-apprendimento.

Di fatto i due termini, non solo interpretano pienamente il compito della scuola, ma ne segnalano gli obiettivi da raggiungere, i quali sono: *con la virtù*, la volontà della persona puntata costantemente verso le leggi morali e le opere benefiche, per cui la ragione ha il sopravvento sugli impulsi istintivi; *con la conoscenza*, il soggetto conoscente e l'oggetto conosciuto che non pre-esistono l'uno all'altro poiché, all'origine della esperienza conoscitiva, c'è sempre la *relazione* tra i due, la quale trova nell'azione la sua estrinsecazione.

Non si deve, inoltre, ignorare che la virtù e la conoscenza vengono promosse soprattutto con l'esempio, la testimonianza e la pratica attuazione.

Si ritiene, pure, a precisare, che le *tematiche* del “piano paradigmatico”, con relativi aspetti di ricerca, di studio e di comunicazione, vengono suddivise in *tre capitoli*, suggeriti da tre vocaboli introdotti nel titolo: *pedagogia, gioco, socialità*. Essi esprimono il senso qualitativo e operativo (teorico-pratico) di tre imprescindibili e fecondi *coefficienti* causali che producono un determinato effetto.

Il primo capitolo è orientativo. Esso prevede la congiunzione delle tematiche, ispirate dalla pedagogia, nel nome del benessere, della educazione, della docenza, della progettazione, dell'ordinamento.

Il secondo capitolo è motivazionale. Esso prevede il valore del gioco, le configurazioni, la motivazione, la maturazione, la narrazione di sé, la creatività ludica.

Il terzo capitolo è socializzante. Esso prevede lo sviluppo di rapporti tra gli appartenenti alla comunità scolastica dove si rispettano le regole e si praticano le attività relative alla legalità, alla cittadinanza, alla socialità.

È evidente che i docenti, nel guidare e governare la comunità educante, compiono un'opera laboriosa, ma anche fruttuosa, in quanto ... «*Homines dum docent discunt*» (Seneca, *Epistulae ad Lucilium*), con lo stimolo a proseguire nelle indagini e nelle proposte, secondo l'invito di Ben Jelloun Tahar, scrittore e poeta marocchino, che «*In anteprima*» ...

«Tu che sei nato nell'alba
Dimmi la bellezza del mondo
Io sono il dolore e l'assenza
Perciò dimmi ciò che fa cammino
Ciò che rende l'uomo migliore»